



10+



2-4



15



César Gómez Bernadino

SILENCIO

Gemeinsam.
Stumm.

Art. Nr.: 60 110 5142

2020 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1, D-90765 Fürth

service.zoch-verlag.de

zoch-verlag.com



STORY, ABLAUF & ZIEL

Ihr seid eine Gruppe stummer Wanderer in fernen Landen. Stets vorwärts zieht ihr durch wundersame Landschaften und sammelt dabei bruchstückhafte Eindrücke eurer gemeinsamen Reise.

SILENCIO spielst du im Team mit allen anderen Spielern. Du darfst jedoch kein Wort mit ihnen sprechen. Wenn du am Zug bist, spielst du eine deiner Handkarten aus. Jede der vier Kartenfarben hat dabei seine eigene Reihe. Jede neu gespielte Karte muss einen höheren Wert als die zuletzt gespielte Karte derselben Farbe haben. Abhängig davon, ob der Wert deiner neuen Karte direkt auf den Wert der Vorgängerkarte folgt oder nicht, bewirkst du unterschiedliche Effekte. Nutzt du diese Effekte geschickt, könnt ihr als Gruppe möglichst viele Karten ausspielen.

MATERIAL



48 Reisekarten
in 4 Farben



1 Startspielerkarte



1 Groß-
schreinkarte



1 Tavernenkarte
(nur für Variante)



4 Klein-
schreinkarten

AUFBAU



Legt den Großschrein und die vier Kleinschreine mit der erleuchteten Seite nach oben **untereinander** in die Tischmitte.



Verwendet die **Reisekarten aller vier Farben**. Wie hoch die Kartenwerte gehen, die ihr braucht, **hängt von eurer Spieleranzahl ab** (siehe Kasten). Werft die nicht benötigten Reisekarten zurück in die Schachtel.



Mischt alle nicht aussortierten Reisekarten und teilt **jedem Spieler sechs beziehungsweise fünf Handkarten** zufällig und geheim aus.

Kartenwerte	1	2
2 – 8	2	6
2 – 10	3	6
2 – 13	4	5

Beispiel:



Kommentiert nie eure Karten und weder mögliche noch bereits gemachte Züge. Keine Worte, keine sonstigen Laute – SILENCIO!



Legt die restlichen Reisekarten als verdeckten Zugstapel in die Tischmitte und **deckt so viele Karten auf, wie ihr Spieler seid**. Diese offenen Karten sind das **Orakel**. Legt die **Startspielerkarte neben das Orakel**.

STARTSPIELER & KARTE WEITERGEBEN

Bestimmt gemeinsam einen Startspieler ohne miteinander zu sprechen. **Ein Spieler nimmt sich die Startspielerkarte aus der Tischmitte und beginnt das Spiel.**

Gebt dann, ausgehend vom Startspieler, nacheinander jeweils **eine Handkarte im Uhrzeigersinn weiter**. Schaue dir deine neue Handkarte erst an und gebe dann eine Handkarte weiter. Wenn auch der Startspieler eine neue Handkarte erhalten hat, beginnt das eigentliche Spiel.

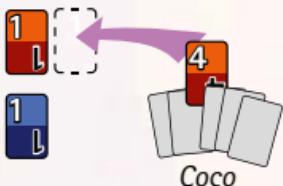
Schafft ihr es nicht, euch stumm auf einen Startspieler zu einigen, habt ihr bereits gemeinsam verloren.



EIN ZUG

Spielt, ausgehend vom Startspieler, **abwechselnd im Uhrzeigersinn**. Wenn du am Zug bist, **spielst du eine Handkarte aus**, falls du kannst. **Spiele deine neue Reisekarte in die Kartenreihe ihrer Farbe**. Dabei muss deine neu gespielte Reisekarte einen **höheren Kartenwert** als die Vorgängerkarte dieser Farbe haben.

Beispiele:



Coco spielt die rote 4 – farbrein (in die rote Kartenreihe) und aufsteigend (4 ist höher als 1).



Bertel wollte eigentlich seine rote 2 ausspielen. Das geht jedoch nicht, da bereits eine höhere rote Karte liegt. Stattdessen spielt er die blaue 3.

Wenn du eine Reisekarte ausspielst, bewirkst du den hellen oder den dunklen Effekt dieser Karte.

- Den **hellen Effekt** bewirkst du, wenn der Kartenwert deiner ausgespielten Reisekarte **nicht direkt auf den der Vorgängerkarte folgt**. Spiele deine Reisekarte „richtig herum“ aus (helle Seite nach oben). Du allein entscheidest, ob und wie du den hellen Effekt

verwenden möchtest, Du darfst ihn auch weglassen.

- Den **dunklen Effekt** bewirkst du, wenn der Kartenwert deiner ausgespielten Reisekarte **direkt auf den der Vorgängerkarte folgt** und die von dir ausgespielte Karte **nicht deine letzte Handkarte** war. Spiele deine Reisekarte „verkehrt herum“ aus (dunkle Seite nach oben). Den dunklen Effekt **kannst du nicht ausschlagen**.

Falls eine Entscheidung zu treffen ist, wie du ihn verwendest, entscheidest du allein.

Beispiele:



Bertels blaue 3 folgt nicht direkt auf die Vorgängerkarte, den blauen Kleinschrein (Kartenwert 1). Bertel spielt seine ausgespielte Reisekarte richtig herum aus, um anzusehen, dass er ihren hellen Effekt bewirkt hat. Jetzt darf er sich entscheiden, ob und wie er diesen Effekt verwenden möchte. (Er wird die rote 4 auf die Hand nehmen. Erklärung folgt.)

Wer gerne auf der Stelle tritt, muss manchmal auch im Dunklen wandern!



Ada spielt die blaue 4, deren Kartenwert direkt auf die bereits liegende blaue 3 folgt. Ada spielt ihre Karte verkehrt herum aus und zeigt damit an, dass sie den dunklen blauen Effekt bewirkt hat. Jetzt muss sie entscheiden, wie sie diesen verwendet. (Sie wird eine Orakelkarte ihrer Wahl an Coco oder Bertel geben müssen. Erklärung folgt.)

SPIELENDE

Wenn du am Zug bist und überhaupt keine Karte spielen kannst oder keine Handkarte mehr hast, musst du passen:

Kann überhaupt kein Spieler mehr eine Handkarte ausspielen, hört das Spiel auf.

Zählt alle restlichen Handkarten zusammen.
Je weniger Restkarten ihr habt, desto besser:



Passen müssen ist OK! Wenn du das nächste Mal dran bist, kannst du vielleicht wieder eine Karte spielen.

Solange du eine Handkarte „legal“ spielen kannst, darfst du nicht passen!

2	3	4	
0	0	0	<i>Perfekt! (Siehe Varianten – Erloschene Schreine.)</i>
1–2	1–3	1–4	<i>So nah und doch so fern.</i>
3+	4+	5+	<i>Nicht entmutigen lassen. (Siehe Varianten – Taverne.)</i>

EFFEKTE



Nicht vergessen, helle Effekte können und dunkle Effekte müssen!



Würde die **nächste ausgespielte Reisekarte** einen **dunklen Effekt** bewirken, tut sie dies **nicht**.



Würde die **nächste ausgespielte Reisekarte** einen **hellen Effekt** bewirken, tut sie dies **nicht**.



Nimm die letzte Karte einer der drei anderen Kartenreihen **auf die Hand**.



Gib **eine der Orakelkarten an einen Mitspieler**. Decke dann eine Karte vom Nachziehstapel als neue Orakelkarte auf.



Nur blaue Reisekarten bleiben garantiert bis zum Spielende liegen, wenn du sie ausspielst.

Du kannst eine Orakelkarte auch an einen Mitspieler mit leerer Hand geben.



Lege eine Handkarte offen vor dich. Diese Karte kann ab sofort jeder Spieler in seinem Zug spielen, als hätte er sie auf der Hand. Ist sie in deinem Zug die einzige „legal“ spielbare Karte, darfst du nicht passen und musst sie ausspielen.

Hat ein anderer Spieler in seinem Zug keine „legal“ spielbare Karte auf seiner Hand oder vor sich liegen, braucht er deine Karte nicht spielen und kann passen.

Der nächste Spieler, der eine Handkarte ausspielt, mischt seine Karten und spielt eine zufällige Handkarte aus. Kann er sie nicht (farbrein und aufsteigend) anlegen, nimmt er sie wieder auf die Hand und führt stattdessen einen regulären Zug aus.

Eine Karte, die offen vor dir liegt, spielst du nie als zufällige Handkarte aus.

Solch eine Karte zählt nur für dich als „Handkarte“.





Bestimme einen Spieler.

Dieser Spieler führt eine von drei möglichen Tauschaktionen aus:

1) Tausch Spieler ⇔ Spieler:

Der bestimmte Spieler gibt eine Handkarte an einen anderen Spieler. Dann gibt dieser Spieler ihm eine Handkarte.

2) Tausch Spieler ⇔ Orakel:

Der bestimmte Spieler nimmt eine Orakelkarte. Dann ersetzt er sie mit einer Handkarte.

3) Austausch des Orakels:

Der bestimmte Spieler wirft alle Orakelkarten zurück in die Schachtel. Dann deckt er so viele Karten vom Zugstapel auf, wie ihr Spieler seid.

„Du kannst dich auch selbst bestimmen und eine Tauschaktion ausführen.“

Die **nächste** ausgespielte Karte **muss grün** sein.

Mit der jeweils **höchsten** grünen Karte im Spiel bewirkst du **nie** den dunklen grünen Effekt.



Wer grün nicht bedienen kann, muss passen! Passt ihr alle, hört das Spiel auf.

SCHREINE



Solange ein Schrein „erleuchtet“ in der Tischmitte liegt, kannst du diesen **am Anfang oder Ende deines Zugs nehmen**. Nimmst du den **Großschrein**, bewirkst du **sofort einen hellen Effekt** deiner Wahl. Nimmst du einen **Kleinschrein**, bewirkst du sofort den entsprechenden **hellen Effekt**. Drehe den Schrein um und lege ihn dann „erloschen“ zurück an seinen Platz in der Tischmitte.



einen **Kleinschrein**, bewirkst du sofort den entsprechenden **hellen Effekt**. Drehe den Schrein um und lege ihn dann „erloschen“ zurück an seinen Platz in der Tischmitte.



Drehe den Schrein um und lege ihn dann „erloschen“ zurück an seinen Platz in der Tischmitte.



Verwende **pro Zug nur einen Schrein**.



erleuchtete Schreine

„Kostenlose“ Zusatzeffekte! Aber nicht, wenn du passt!



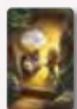
erloschene Schreine

VARIANTEN

Taverne



geschlossen



offen

Ihr könnt **SILENCIO** einfacher machen, indem ihr die Tavernenkarte verwendet. Legt diese während der Vorbereitung mit der geschlossenen Seite nach oben in die Tischmitte. Dreht die Tavernenkarte auf die geöffnete Seite, sobald ihr den dritten dunklen Effekt bewirkt habt. Solange die Taverne offen in der Tischmitte liegt, kannst du diese **am Anfang oder Ende** deines

Zugs nehmen. Nimmst du die Taverne, triffst du sofort eine von drei möglichen Aussagen.

- „Ich habe X Handkarten, die ich nicht ausspielen kann.“
- „Ich habe von der Farbe Y nur hohe Karten.“
- „Bitte nicht Farbe Z spielen!“

Lege die Taverne dann geschlossen zurück in die Tischmitte. Dreht sie jeweils wieder auf die geöffnete Seite, sobald ihr drei weitere dunkle Effekte bewirkt habt.

Erloschene Schreine



Ihr könnt **SILENCIO** schwieriger machen, indem ihr **beim Aufbau den Großschrein oder die Kleinschreine** oder sogar **alle fünf Schreine mit der erloschenen Seite nach oben** in die Tischmitte legt.



Hierin
liegt die wahre
Herausforderung für erfahrene
Wandergruppen.

Autor: César Gómez Bernadino
Illustration: Sébastien Caiveau
Satz & Layout: Oliver Richtberg



10+



2-4



15



César Gómez Bernadino

SILENCIO

Together.
Silent.

Art. Nr.: 60 110 5142

2020 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



STORY, OVERVIEW AND GOAL

You are a group of silent wanderers of far-off lands. Always moving forward through wondrous landscapes, collecting fragmentary impressions of your journey together.

You play **SILENCIO** with your fellow players as a team, but you may never speak a word to each other. On your turn, you play one of your cards. Each card is played to the row of its color and must be ranked higher than the last played of that color. Various effects are created depending on whether your card directly follows the last of that color or not. Use these effects skillfully to help your team play as many cards as possible.

COMPONENTS



48 journey
cards in
4 colors



1 starting-player card



1 large
shrine card



1 tavern card
(for variant)



4 small
shrine cards

SET UP



Place the large shrine and the four small shrines, lit side up, beside each other in the middle of the table.



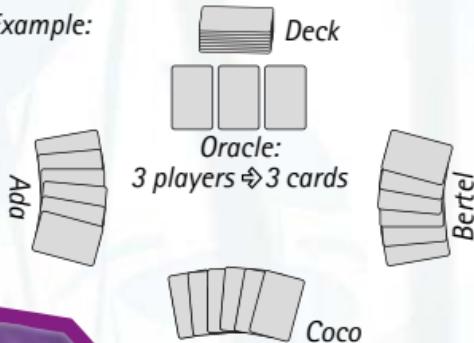
Take the journey cards of all four colors. The ranks you need depend on the number of players. Return any unselected cards to the box.



Shuffle the selected cards and deal each player either five or six private cards at random.

Values	1	2
2 – 8	2	6
2 – 10	3	6
2 – 13	4	5

Example:



*Never talk
about your cards, or about
possible or previous moves.
Neither words nor other
sounds – SILENCIO!*



Place the rest of the selected cards as a face-down deck in the middle of the table and **reveal one card per player**. These face-up cards are the **Oracle**. Place the **starting-player card next to the Oracle**.

STARTING PLAYER AND PASSING CARDS

Determine together the starting player without talking. **One player takes the starting-player card** from the middle of the table and starts the game.

Then, beginning with the starting player, each player **passes one card to his left**. Look at your new card before deciding which to pass. When the starting player has received a card, begin the game.

*If you can't agree
on a starting player
silently, you lose together.*



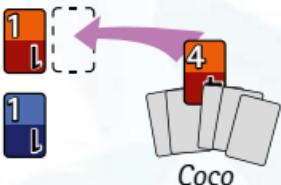
A TURN

Play goes **clockwise** from the starting player. On your turn, **play a card from your hand** if you can. **Play your card into the row of its color.** Your card must be ranked higher than the last card played of that color.

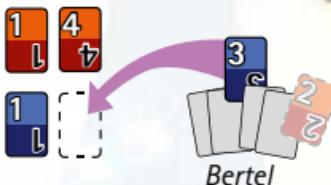
Always matching, always climbing.



Example:



Coco plays the red 4 – matching (into the red row) and climbing (4 is higher than 1).



Bertel wanted to play his red 2, but he can't as there is already a higher red card. Instead he plays his blue 3.

Whenever you play a card, you create its light or dark effect.

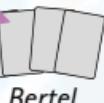
- You create the **light effect** when **your card's rank doesn't directly follow that of the last card played of that color**. Play this card right way up. You decide alone **whether and how** to carry out the light effect. You can even skip the effect.

- You create the **dark effect** when **your card's rank does directly follow the last card played of that color** and it wasn't your last card in hand. Play this card upside down. You **can't forgo** a dark effect. If it requires any decisions, make them alone.

*Time lost by day
must be made up
for at night!*



Example:



Bertel



Ada

Bertel's blue 3 doesn't directly follow its predecessor, the blue small shrine (rank 1). He plays his card right way up to show that its light effect was created. Now, he decides whether and how he will use it. (He will add the red 4 to his hand, as explained below.)

Ada plays the blue 4, which directly follows its predecessor, the blue 3. She plays the card upside down to show that the dark blue effect was created.

Now, she decides how to use it. (She will have to give an Oracle card of her choice to Coco or Bertel, as explained below.)

END OF THE GAME

On your turn, if you can't play a card or have no cards in hand, you must pass.

If nobody can play a card, the game ends.

Count the cards left in all players' hands. The fewer cards left the better.



*Having
to pass is all right!
On your next turn, you might be
able to play a card again.*

*If you can legally
play a card,
you can't pass!*

2	3	4	
0	0	0	<i>Perfect! (See variant - Unlit Shrines.)</i>
1-2	1-3	1-4	<i>So near and yet so far.</i>
3+	4+	5+	<i>Don't lose heart. (See variant - Tavern.)</i>

EFFECTS



*Don't forget light effects are optional,
dark effects are mandatory!*



If the **next card played**
would create a **dark effect**,
skip that effect.

If the **next card played**
would create a **light effect**, skip that effect.



Choose **another row** and
add the last card played
to it to your hand.

Give **one** of the Oracle
cards to another player.
Reveal the top card of the
deck to replace it.

*Only blue cards are
certain to remain
where they are played.*

*You may give
an Oracle card to
a player with no cards in
hand.*



Put a card from your hand face up in front of you. From now on, any player can play this in his turn as though it were in his hand.

If it is the only „legally” playable card in your turn, you **may not pass and must play it.**

If another player has no „legally” playable card in his hand or in front of him during his turn, he **does not need to play your card and may pass.**

The next player to play a card shuffles his hand and **plays one at random.** If he can't play that card (matching and climbing), he returns it to his hand and takes a normal turn instead.

Don't include face up cards in front of you when shuffling your hand.

This card counts as being in your hand only.





Choose a player. This player carries out one of the following three actions:

1) Swap Player ⇌ Player:

The chosen player gives another player a card from his hand. Then that player gives him one.

2) Swap Player ⇌ Oracle:

The chosen player takes an Oracle card, then replaces it with one from his hand.

3) Change the Oracles: The chosen player returns all Oracle cards to the box and reveals one per player from the deck.

The **next card played** must be **green**.

The highest green card in the game cannot create this effect.



If you can't play a green card you must pass. If you all pass the game ends.

You may choose yourself to carry out the action.

SHRINES

You may take any lit shrine from the center of the table at the **start or end of your turn**. If you take the **large shrine**, immediately create the **light effect of your choice**. If you take a **small shrine**, immediately create the **corresponding light effect**. Return the shrine, unlit, to the center of the table. You may not take more than **one shrine a turn**.



lit shrine



unlit shrine

Free extra effects!
But not when you pass!

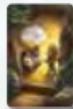


VARIANTS

Tavern



closed



open

Including the tavern makes **SILENCIO** easier. When setting up the game, place it closed side up in the middle of the table. **Flip it open when a third dark effect has been created**. If it's open in the middle of the table, you may take it at the **start or end of your turn** to immediately make one of the following statements:

- “I have X cards that I can’t play.”
- “I only have high cards in color Y.”
- “Please don’t play color Z.”

Place the tavern card closed in the middle of the table, only opening it again when another three dark effects have been created.

Unlit Shrines



You can make **SILENCIO** harder by starting with the large shrine, the small shrines, or even all five shrines unlit.



This is the real challenge for experienced wanderers.

*Author: César Gómez Bernadino
Illustration: Sébastien Caiveau
Layout: Oliver Richtberg
Translation: Neil Crowley*